

Hantu-Hantu Perempuan Indonesia: Mewujudkan Ketakutan Wanita dalam Mitos dan Media Horor lewat Komik *Arwah*

Muhammad Reza Rahman Lazuardi¹⁾, Andreana Lingga²⁾, Ardi Makki Gunawan³⁾

¹ Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Pradita, Kabupaten Tangerang, Indonesia

² Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Pradita, Kabupaten Tangerang, Indonesia

³ Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Pradita, Kabupaten Tangerang, Indonesia

*Corresponding Author: muhammad.reza@student.pradita.ac.id

Info Artikel

Artikel diterima:

24 Februari 2025

Artikel direvisi:

14 Maret 2025

Artikel diterbitkan:

30 Maret 2025

Abstrak

Horor adalah salah satu genre penghibur paling sukses di Indonesia. Terlihat sebuah pola yang muncul di media horor ketika diamati dari media yang horor yang ada dari dua dekade terakhir. Sosok hantu feminin seperti 'Kuntilanak' sering digunakan sebagai tokoh antagonis yang terkait berat dengan elemen kewanitaan. Sosok hantu perempuan ini sering dikaitkan dengan tragedi bersejarah dan kecemasan mengenai peran wanita. Makalah ini bertujuan untuk mendalami topik tersebut, serta merekonstruksi elemen visual yang umumnya diasosiasikan dengan desain hantu perempuan. Desainnya sendiri akan dirancang sebagai bagian dari sebuah komik untuk menyalurkan tema yang sudah dibahas ke sebuah media penceritaan.

Kata kunci: Kuntilanak, Hantu, Perempuan, Komik, Visual

Abstract

Horror has been one of Indonesia's most prominent genres of entertainment. In the last two decades, a common pattern has emerged in horror media in the form of antagonistic figures that embody themes and symbols of the feminine role. The 'Kuntilanak' in particular being a stand-out example of an antagonistic horror figure designed to evoke fears associated closely with femininity. Rooted in history, the antagonistic female ghost is linked with tragedies and fears concerning the female gender. This paper aims to explore such a subject, as well as recreate the visual elements commonly associated with the design of a female ghost in order to further highlight its correlation with the underlying themes that surrounded its inception of its archetype. The design altogether will be assembled as part of a storytelling media in the form of a comic, drawing insight from interviews regarding gender studies and the visual design of horror media.

Keywords: Kuntilanak, Ghost, Feminine, Comic, Visual

1. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki sejarah yang rinci terkait hal-hal gaib. Negara kepulauan ini mencakup ratusan agama dan kepercayaan yang disatukan dengan enam agama resmi, yang bisa saja bertentangan atau berintegrasi dengan kearifan lokal. Walaupun hanya enam agama yang resmi diakui oleh pemerintah, jumlah kepercayaan pribumi yang mendekati 400 sistem kepercayaan individu.

Walaupun kepercayaan di Indonesia mencakup berbagai macam keyakinan berbeda, ada beberapa pola yang bisa diamati di lingkup budaya populer. Lebih spesifiknya, ikonografi horor lokal (Adiprasetyo, 2023). Film horor Indonesia mengalami kenaikan yang terdokumentasi jika dilihat dari penjualan film selama 6 tahun terakhir dan juga mengalami kenaikan yang hampir melipatgandakan hasil selama masa pandemi. Sejak tahun 2010-an lebih banyak film yang menggunakan tokoh Kuntilanak atau hantu feminim lainnya sebagai antagonis atau penjahat di film tersebut. Tren ini sudah berlangsung selama lima dekade (Adiprasetyo, 2023).

Kuntilanak (atau Pontianak) merupakan sosok yang erat kaitannya dengan feminitas. Ia selalu digambarkan sebagai perempuan dengan ciri-ciri menyeramkan, mencerminkan perannya sebagai arwah penuh dendam. Sering kali, sifatnya memiliki unsur vampirisme, dengan elemen visual seperti darah yang berulang kali muncul dalam penggambarannya (Duile, 2020). Legenda asal-usul Kuntilanak pun berasal dari tragedi perempuan, di mana ia diyakini sebagai arwah wanita yang meninggal saat melahirkan akibat pemerkosaan dan hamil paksa.

Demikian pula, *Sundel Bolong* adalah hantu perempuan dalam mitologi Indonesia dan Melayu yang digambarkan sebagai wanita cantik

berambut panjang yang menutupi lubang besar di badannya. Menurut legenda, ia adalah arwah seorang wanita yang meninggal saat melahirkan setelah mengalami kekerasan seksual, lalu kembali sebagai sosok penuh dendam yang memburu orang-orang yang telah menyakitinya (Lee, 1991).

Fenomena 'hantu perempuan' juga terlihat dalam berbagai karakter gaib dalam media Indonesia, seperti *Suster Ngesot* atau *Si Manis Jembatan Ancol*, yang mengulang pola naratif tentang perempuan yang mengalami ketidakadilan dalam bentuk kekerasan seksual serta diskriminasi berdasarkan *gender*, dan tokoh ini dihidupkan kembali sebagai sosok yang membawa dendam (Kompasiana.com, 2024).

Mendalami mitologi yang membentuk karakteristik tokoh tersebut menunjukkan bahwa ada kaitannya dengan perjuangan perempuan. Pasca runtuhnya rezim Soeharto, film horor Indonesia mengalami peningkatan dalam representasi antagonis perempuan dibandingkan era sebelumnya. Popularitas figur antagonis perempuan ini beriringan dengan dampak peristiwa kelam dalam sejarah Indonesia, seperti tragedi pemerkosaan massal pada kerusuhan 1998, yang semakin mengukuhkan kasus kekerasan seksual dalam kesadaran publik.

Kesuksesan film *Kuntilanak* (2006) karya Rizal Mantovani semakin memperkuat sosok ini dalam horor Indonesia, menjadikannya ikon horor yang bertahan lama dan menjaga relevansi Kuntilanak dalam budaya populer.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam esainya yang berjudul *Folklore as a Mirror of Culture* (1972, 53), Alan Dundes menyatakan bahwa "folklor adalah cerminan budaya." Ia menjelaskan bahwa folklor mencerminkan keadaan sosial-politik suatu

masyarakat melalui simbolisme. Jika tidak ada bukti ilmiah yang membuktikan keberadaan hantu, dan kisah-kisah hantu hanyalah buah hasil dari pikiran manusia, maka masuk akal bahwa ketidaksadaran kolektif masyarakat memainkan peran dalam penciptaannya.

Teori psikoanalisis telah membahas alasan mengapa konsumen media tertarik pada genre horor. Dalam esainya *The Uncanny (1919)*, Freud mengatakan bahwa horor adalah manifestasi dari ketakutan yang tersembunyi dalam alam bawah sadar manusia—sesuatu yang telah ditekan oleh ego tetapi tetap membayangi pikiran kita. Dengan memahami peran simbolis ini, bisa dirincikan lagi bagaimana figur-figur hantu ini diwakilkan dalam media, serta bagaimana representasi ini mencerminkan konteks sosial-politik di baliknya.

Sebagai arwah perempuan yang penuh dendam, Kuntilanak dan hantu-hantu serupa kerap digambarkan dengan ciri visual tertentu: rambut panjang yang terurai, pakaian berlumuran darah, serta kulit pucat yang menyeramkan. Setiap elemen ini memiliki fungsi semiotika, bukan hanya sebagai elemen horor tetapi juga sebagai cerminan kecemasan terhadap otonomi perempuan dan kekerasan gender.

Barbara Creed (1993) berargumen bahwa banyak simbol monster dalam horor berasal dari kecemasan budaya terhadap tubuh reproduktif perempuan. Dari segi visual, gagasan ini berkaitan erat dengan konsep abjection yang diperkenalkan oleh Julia Kristeva dalam *The Powers of Horror (1980)*. Abjection merujuk pada proses di mana sesuatu yang mengganggu batas identitas dan keteraturan sosial akan lama-lama dikeluarkan atau diasingkan oleh pengatur lingkungan sosial tersebut. Dalam horor, konsep ini menjadi dasar dalam penciptaan sosok monster—sebuah figur yang meskipun berasal dari manusia, tetap memiliki ciri-ciri yang menjadikannya "lain" dan tidak lagi sepenuhnya manusiawi.

Arketipe hantu perempuan berpotensi untuk disalurkan dalam berbagai medium seni, baik visual, sastra, maupun gabungan keduanya. Studi ini bertujuan untuk mengeksplorasi tema-tema dalam cerita hantu perempuan melalui medium yang menggabungkan unsur naratif dengan seni visual. Komik adalah salah satu bentuk media *hybrid* yang memadukan teks sastra dengan elemen visual.

Scott McCloud (1993) mendefinisikan komik sebagai medium yang mampu menyampaikan cerita melalui rangkaian gambar, yang terkadang disertai teks. Aaron Meskin, dalam jurnalnya *Comics as Literature*, berargumen bahwa komik tidak boleh dipandang sekadar sebagai cerita bergambar atau literatur biasa. Ia berpendapat bahwa komik adalah medium unik yang menggabungkan seni dan sastra, memungkinkan narasi kompleks dan tema mendalam untuk disampaikan dengan cara yang tidak dapat dicapai oleh teks atau gambar saja.

Melalui pendekatan ini, studi ini diharapkan dapat memberikan contoh visual mengenai arketipe hantu perempuan sebagai bagian dari medium penceritaan, sekaligus menghubungkan naratifnya dengan konteks sosial yang melatarbelakangi kemunculannya.

3. METODE PENELITIAN

Pembuatan komik diawali dengan tahap penelitian, yang mencakup wawasan dari wawancara dengan para ahli dalam studi gender dan seni horor. Wawancara dilakukan dengan Tunggul Prawestri, seorang aktivis hak-hak gender, konsultan, dan produser film, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang mitos Kuntilanak dan implikasinya. Prawestri menekankan paradoks dalam figur hantu perempuan, yaitu bagaimana entitas ini memperoleh kekuatan melalui viktimisasi mereka, dengan pembalasan yang hanya terjadi setelah kematian.

Wawasan tambahan diperoleh dari wawancara dengan Azam Raharjo, seorang seniman komik horor independen dari Yogyakarta yang dikenal atas kontribusinya dalam ruang lingkup komik horor Indonesia. Raharjo menjelaskan proses kreatifnya dalam merancang monster, dengan menekankan konsep "ketidaktahuan" atau *the unknown*. Ia menjelaskan bahwa untuk membangun ketegangan dan *suspense*, penting untuk menyembunyikan atau hanya menampilkan sebagian fitur makhluk tersebut, selaras dengan gagasan H.P. Lovecraft bahwa ketakutan terbesar adalah ketakutan terhadap yang tidak diketahui. Pendekatan ini memengaruhi desain visual antagonis dalam komik beliau, dengan elemen-elemen yang tetap tersembunyi atau hanya terlihat sebagian guna.

Berdasarkan wawasan teori ini, sebuah naskah cerita dikembangkan dengan fokus menghubungkan mitos arwah pendendam perempuan, seperti Kuntilanak, dengan tragedi nyata yang dialami oleh perempuan.

Narasi dirancang secara cermat untuk menekankan keterkaitan antara mitologi hantu perempuan dengan tema kehamilan dan otonomi feminin. Proses storyboarding digunakan untuk menyusun komposisi setiap halaman, hanya mengandung adegan yang memiliki relevansi naratif dan tematik serta membangun ketegangan menuju klimaks cerita.

Desain monster di komik ini terinspirasi dari konsep *abjection* yang dikemukakan oleh Julia Kristeva, serta pendekatan Raharjo terhadap unsur ketidaktahuan. Monster tersebut sengaja diberikan fitur yang mengaburkan batas antara yang familiar dan yang menyeramkan, menggabungkan elemen-elemen yang menyiratkan sifat femininnya walau tetap menjauhkannya dari kemanusiaan. Karakteristik fisik *abjection* tertentu dimasukkan untuk menandai keterkaitannya dengan tubuh

perempuan, menggambarkan kecemasan sosial terhadap feminitas dan kecemasan yang diasosiasikan dengannya.

Komik ini terdiri dari 25 halaman, dengan mayoritas ilustrasi dibuat dalam *greyscale*, sementara warna merah digunakan secara terbatas untuk momen-momen dramatis dan memiliki unsur horor. Palet warna yang terbatas ini sengaja dipilih untuk memperkuat atmosfer horor serta mengarahkan perhatian pembaca pada adegan-adegan kunci yang melambangkan kekerasan atau elemen fantastis. Kontras tajam antara hitam, putih, dan merah memperkuat dampak emosional dari adegan-adegan tersebut, sekaligus menghubungkan elemen visual dengan tema-tema mendasar tentang ketakutan dan pembalasan dendam.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Narasi komik dikembangkan dengan fokus tematik pada isu kehamilan akibat kekerasan seksual. Cerita ini dirancang untuk mencerminkan tantangan sosial dan psikologis yang dihadapi oleh para korban, dengan mengambil inspirasi dari mitos Kuntilanak sebagai representasi penderitaan dan pembalasan perempuan.

Komik ini menceritakan Sri, seorang gadis SMA yang hamil muda. Sri tinggal bersama ayahnya, yang meskipun bisa menafkahi sekolahnya, masih hidup dalam keterbatasan ekonomi. Ketika kehamilan Sri menjadi pengetahuan publik, teman-teman, keluarga, dan otoritas sekolahnya menekannya untuk mengungkapkan identitas pria yang menghamilinya.

Selama cerita berlangsung, Sri bersikeras untuk menyembunyikan identitas pemerkosanya. Namun ayahnya memperparah kondisi Sri dengan mengusulkan Sri menikah dengan siapapun yang pemerkosanya, atas nama 'bertanggung jawab' dengan kehamilan Sri.

Sri akhirnya mengakui kepada ibunya yang terasing bahwa ayahnya adalah pemerkosa yang sudah mengkondisikan Sri untuk diam dan tidak bercerita ke siapapun. Di adegan ini, Sri melihat sekilas sosok Kuntilanak yang menghantui desa.

Di akhir cerita, Sri pergi bersama ibunya dan meninggalkan desa dimana dia tinggal. Kuntilanak pun muncul di rumah Sri dan membunuh ayahnya, bertindak sebagai simbol pembalasan dendam yang berlawanan dengan ketidakberdayaan Sri.

Awalnya, Kuntilanak diperkenalkan sebagai sosok yang tampaknya antagonistik, menjadi sumber ketakutan dan penderitaan bagi Sri. Masyarakat sekitar Sri memperburuk kecemasannya dengan menceritakan legenda yang memperingatkan bahwa Kuntilanak tertarik pada perempuan hamil. Di ujung cerita ditunjukkan bahwa Kuntilanak tersebut bukan sosok yang jahat, namun manifestasi dendam perempuan hanya dapat melakukan pembalasanya setelah identitas pemerkosa terungkap. Gangguan-gangguan supernatural yang awalnya tampak menyiksa Sri justru diinterpretasikan kembali sebagai upaya Kuntilanak untuk menjangkau Sri, memberikan dukungan tersembunyi dan validasi terhadap penderitaannya.

Kesimpulan ini selaras dengan konsep yang dikemukakan oleh Tunggal Prawestri, yang menggambarkan Kuntilanak sebagai entitas yang berada dalam paradoks, di mana kekuatan dan agensi perempuan hanya dapat diperoleh setelah kematian akibat viktimisasi. Tindakan pembalasan Kuntilanak berfungsi sebagai komentar terhadap keterbatasan sistem keadilan di dunia nyata, di mana dukungan dan keadilan bagi korban kekerasan sering kali tidak mencukupi atau bahkan tidak ada.



GAMBAR 1. HALAMAN PERTAMA FOKUS PADA PROTAGONIS, SRI

Sri, karakter utama, didesain dengan rambut panjang dan berantakan, secara sengaja menyerupai tampilan khas Kuntilanak. Pilihan visual ini dimaksudkan untuk menyelaraskan karakternya dengan arketipe hantu perempuan, memperkuat kesan keterasingannya serta menegaskan statusnya sebagai sosok yang dianggap 'lain' dalam komunitasnya (Krishna, 2017).

Sebaliknya, ayahnya diberikan tampilan yang sangat biasa dan tidak mencolok, menekankan perannya sebagai sosok yang tampaknya normal dalam masyarakat.



GAMBAR 2. HALAMAN TERAKHIR – FOKUS PADA SOSOK KUNTILANAK

Desain Kuntilanak dalam komik ini didasarkan pada dua prinsip utama: *obscurity* dan *abjection*. Kedua prinsip ini digunakan untuk memperkuat kesan horor serta melambangkan peran kompleks Kuntilanak dalam cerita. Ciri paling mencolok dari Kuntilanak ini adalah mulut menganga yang membentang di bagian torso, menyerupai bentuk vulva.

Elemen desain ini sengaja dibuat fantastis, mengacu pada konsep *abjection* yang dikemukakan oleh Julia Kristeva. Dengan menempatkan fitur mengerikan ini di lokasi yang terkait dengan feminitas dan anatomi reproduksi, desain Kuntilanak secara langsung menghadapi tabu serta ketakutan masyarakat terhadap tubuh perempuan.



GAMBAR 3. HALAMAN 2

Di halaman kedua komik, storyboard dan paneling dirancang untuk secara visual menyampaikan gejala emosional yang dialami Sri saat mengetahui kehamilannya. Urutan ini dimulai dengan gambar pusat Sri dalam kondisi tertekan, duduk di toilet sambil menutup telinganya, menggambarkan penderitaan mental dan keputusasaannya saat menerima hasil tes kehamilan.

Framing panel ini menempatkan Sri dalam posisi yang rentan, menekankan kesendirian dan ketidakberdayaannya. Shot dengan sudut lebar digunakan untuk menunjukkan siluet Sri dari belakang, dengan pakaian putih tipisnya menyerupai pakaian khas Kuntilanak dalam visual tradisional. Pilihan warna dan gaya pakaian ini disengaja, mencerminkan elemen visual Kuntilanak dan menjadi isyarat awal mengenai hubungan Sri dengan roh pendendam ini.

Penggunaan paralel visual ini membantu membangun hubungan tematik antara Sri dan Kuntilanak, menyoroti transformasi Sri serta bagaimana masyarakat melihatnya sebagai sosok asing.



GAMBAR 4. HALAMAN 3



GAMBAR 5. HALAMAN 4

Dalam urutan ini, storyboard dan paneling berfokus pada latar kamar mandi Sri. Shot awal yang luas menampilkan lingkungan yang tampak biasa saja, monoton, dan bahkan membosankan untuk menciptakan rasa familiar dan normalitas. Keadaan yang membosankan ini semakin diperkuat oleh pencahayaan yang datar, berbeda dari panel-panel sebelumnya.

Namun, saat Sri keluar dari ruangan, suasana mulai berubah. Ketika dia mematikan lampu,

ruangan menjadi gelap pukat, hanya menyisakan seberkas cahaya yang menerangi sebagian ruang. Dalam kegelapan tersebut, sosok Kuntilanak muncul di dekat jendela. Transisi ini digunakan untuk menandai kehadiran Kuntilanak dalam cerita, memperjelas bahwa kisah ini bukan hanya drama domestik tentang kehamilan wanita, tetapi juga bagian dari genre horor.



GAMBAR 6: HALAMAN 7

Alur awal cerita menunjukkan Sri yang diinterogasi oleh ayahnya. Dalam adegan di mana ayahnya berpura-pura tidak tahu dan meminta Sri untuk mengungkapkan identitas pemerkosanya, terdapat urutan tiga panel yang menangkap ekspresi Sri yang berubah seiring dengan pergulatan emosinya.

Di dialog terakhir halaman, di panel tengah, ia berbicara dan mengatakan bahwa ia tidak mengetahui siapa yang telah memperkosanya. Pada titik ini dalam cerita, identitas pelaku masih belum diketahui oleh pembaca, sementara sang ayah masih diposisikan sebagai sosok yang tampak polos dan bingung terhadap kondisi putrinya.



GAMBAR 7: HALAMAN 8

Dalam halaman ini, Sri mengintip melalui celah pintu, melihat ayahnya yang sedang berbicara dengan pihak sekolah. Ayahnya mengecam pihak sekolah karena gagal memberikan informasi yang jelas tentang kejahatan yang dialami putrinya, sekaligus mempermalukan sekolah atas ketidakmampuannya. Panel terakhir yang lebar akan dipenuhi dengan gelembung dialog dari ayah Sri yang berlanjut dari panel sebelumnya, menyoroti bagaimana ia berusaha mengendalikan narasi dari pandangan pihak luar.

5. KESIMPULAN

Masih banyak ranah untuk mengeksplorasi peran hantu perempuan dalam media, khususnya melalui penceritaan visual yang menggali mitologi serta konteks historisnya yang kaya. Dengan mendalami aspek budaya dan simbolis dari entitas-entitas ini, para pembuat media dapat mengembangkan narasi yang lebih bermakna—tidak hanya membangkitkan rasa takut, tetapi juga mengangkat tema yang lebih luas tentang gender, alam, dan norma sosial.

Penulis berharap penelitian ini dapat berkontribusi terhadap perkembangan lebih lanjut dalam media horor, mendorong para penulis, seniman, dan akademisi untuk terus memperluas lanskap budaya dalam genre ini. Dengan merangkul latar belakang mitologi yang kompleks dari hantu-hantu perempuan, media kontemporer dapat menghasilkan cerita yang menarik dan rinci secara emosional maupun intelektual, serta menawarkan pandangan baru untuk memahami figur mistis yang sudah lama menjadi ikonografi khas Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis berterima kasih kepada pembimbing, Andreana Lingga serta Ardi Makki Gunawan, atas bimbingan dan masukan yang diberikan selama perancangan tugas akhir ini.

Penulis juga ingin berterima kasih kepada Azam Raharjo dan Tunggal Prawestri yang telah berkenan menjadi narasumber dan berkontribusi dalam proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiprasetyo, J. (2023). Deconstructing fear in Indonesian cinema: Diachronic analysis of antagonist representations in half a century of Indonesian horror films 1970–2020. *Cogent Arts and Humanities*, 10(2).
- Ainslie, M. J. (2016). Towards a Southeast Asian Model of Horror: Thai Horror Cinema in Malaysia, Urbanization, and Cultural Proximity. In *Palgrave Macmillan UK eBooks* (pp. 179–203).
- Creed, B. (1993). *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*. Routledge.
- Darowski, E. S., & Darowski, J. J. (2016). Carl Jung's Historic Place in Psychology and Continuing Influence in Narrative Studies and American Popular Culture. *Swiss American Historical Society Review*, 52(2), 2.

- Duile, T. (2020). Kuntilanak. *Bijdragen Tot De Taal- Land- En Volkenkunde / Journal of the Humanities and Social Sciences of Southeast Asia*, 176(2–3), 279–303.
- Jewkes, R., Sen, P. and Garcia-Moreno, C. (2002) Sexual Violence. Word Report on Violence and Health. Word Health Organization, Geneva, 213-239.
- Kidd, B. (2008). Beyond the Grave: Horror and Indonesian Cinema. *Metro Magazine: Media & Education Magazine*, 157, 76.
- Kompasiana.com (2024) *Yuk intip Si Manis jembatan ancol versi 1973*, KOMPASIANA. Available at: <https://www.kompasiana.com/taufikuieks/66012500de948f3305680a74/yuk-intip-si-manis-jembatan-ancol-versi-1973> (Accessed: 14 October 2024).
- Krishna, D. (2017) 'Woman and Hair: Unveiling the Semiotics of the Feminine Hair', in *CONSPECTUS: A Journal of English Studies*. Trichur, India: St Thomas' College, pp. 136–154.
- Lee, R. (1991) *True singapore ghost stories. vol. 2*. Singapore: Native Publications.
- Meskin, A. (2009) 'Comics as Literature?', *British Journal of Aesthetics*, 49(3), pp. 219–235. doi:10.1093/aesthj/ayp025.
- Miles, Margaret R. (1989) *Carnal Knowing: Female Nakedness and Religious Meaning in the Christian West*, Boston: Beacon Press.
- Nicholas, C. L., & Kline, K. N. (2010). "Cerita Pontianak": Cultural Contradictions and Patriarchy in a Malay Ghost Story. *Storytelling, Self, Society*, 6(3), 194–211.
- Project Multatuli. (2021). *Kasus Pencabulan Anak di Luwu Timur: Polisi Membela Pemerkosa dan Menghentikan Penyelidikan*. Retrieved from <https://projectmultatuli.org/kasus-pencabulan-anak-di-luwu-timur-polisi-membela-pemerkosa-dan-menghentikan-penyelidikan/>
- The meaning of folklore: the analytical essays of Alan Dundes. (2008). *Choice Reviews Online*, 45(11), 45–5990.